

青年の対人交渉方略の言語面に関する研究：発達的变化に関する検討

長峰伸治

聖隷クリストファー大学

【目的】「対人交渉方略」(Selman ら, 1986) は、視点取得能力に基づいた対人葛藤の解決方略モデルである。実際の対人葛藤場面では、適応的な解決の方向性を頭(認知面)ではわかっているが、自分と相手の要求・視点を調整する言動をとることができなければ、解決にはつながらない。そのため、解決するための言語面(言語的方略)に焦点をあてて検討することが重要であるが、これまでこの点について青年を対象に検討した研究はみられない。本研究では、対人葛藤場面を解決しようとする時の具体的な言葉(言語的方略)について質的分析を行い、中学生、高校生、大学生での質的な違いについて検討を行う。

【方法】調査は質問紙法により実施。対象者は中学 1～3 年生 90 名、高校 1 年生 111 名、大学 1 年生 87 名の計 288 名(男 125 名、女 163 名)。2 種類の対人葛藤場面(長峰ら, 2011)を提示し、場面ごとに「もしあなたが主人公(A)だったら、この場面ですれば良いと思うか。あなたが一番良いと思う解決方法をとる時に、相手(B)に対して何と言うか。言葉(せりふ)をできるだけ詳しく書いてください」という設問に対して自由記述形式で回答を求めた。2 種類の場面ともに、親しい同性友人が相手であり、概要は、場面 1 [学校内の一室に誰でも自由に使えるパソコンが 1 台あり、ある日 A は休み時間にゲームをしていた。途中、トイレに行きたくなり、席を外した間に B がその部屋に来て、そのパソコンでゲームを始めた。そこに A がトイレから戻ってきた]、場面 2 [授業で、2 人組のペアで、ある事柄に関するテーマを 1 つ決めて調べる課題が出され、A と B がペアになった。しかし A と B のそれぞれが調べたい内容が異なっていた] であった。

なお、調査対象者には研究の趣旨・目的や調査への回答の拒否・中止・中断により不利益を被らないことを文書にて説明し、同意・回答した場合に質問紙を提出してもらった。

【結果】回答された主人公の言葉は基本的に一文を一つの言語行為として、その意味についてカテゴリーに分類した。本研究では出現数上位 3 つのカテゴリーに注目して検討を行った。場面 1 では、A [交代してまたは一緒にパソコンを使うことの提案]、B [自分の状況の理由説明]、C [相手の意向・意見の確認]が、場面 2 では、D [双方の意見を統合したテーマにする提案]、E [自分の意見や提案の理由説明]、F [相手の意向・意見の確認]が出現数上位 3 カテゴリーであった。A～F のカテゴリーごとに出現率について χ^2 検定を行ったところ、A と D では有意差がみられず、B、C、E、F では有意差が見られ、 χ^2 (2) の数値は 28.7 (B)、66.0 (C)、66.4 (E)、41.9 (F) であった(いずれも $p < .01$)。残差分析の結果、上記 4 つのカテゴリーのいずれも中学生・高校生に比べ大学生が多かった。

【考察】上記の結果から、2 つの場面共に、対人葛藤場面を解決するために自他の要求や意見を公平に扱い両方を満たそうと提案することに関しては中学生から大学生まで差はないが、自分の意見や状況についての理由を詳しく相手に説明したり、相手の意見・意向を確認したりする方略に関しては、中学生・高校生に比べて大学生が多く用いていることが明らかになった。中学生・高校生の段階では、相手との互惠性を意識した提案はできるものの、解決や双方の納得に至るために必要な自他の要求・意見を調整する具体的な方法が身についていないことが考えられる。こうした自他相互に理解しあうことに必要な言語的方略に関して、思春期の段階で教えていくこと(心理教育)の必要性が示唆された。

倫理審査	■承認番号 (18039) □該当しない		
利益相反	■なし □あり ()		
発表状況	種 別	□著書 □論文 ■学会発表 □紀要 □その他 ()	
	年月日	2019 年 3 月 17 日 (■確定 □予定)	